

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

FUTEBOL NO COMPUTADOR JÁ TEM CAMPEÃO

TÍTULO: MATCH DAY II
MÁQUINA: SPECTRUM

Os simuladores de futebol são sempre apreciados num país onde este desporto se joga desde a rua do mais modesto bairro até aos grandes estádios apinhados de multidão. Por isso mesmo *Match Day II*, agora lançado, arrisca-se a ser um sucesso entre os «craques» da bola que também gostam de «dar uns pontapés» no computador.

Seguindo a fórmula do seu antecessor e muito amado *Match Day*, este novo programa da responsabilidade de Jon Ritman foi recebido entusiasticamente pela crítica inglesa, que o considerou, e com razão, como o melhor simulador de futebol até agora apresentado para os microcomputadores.

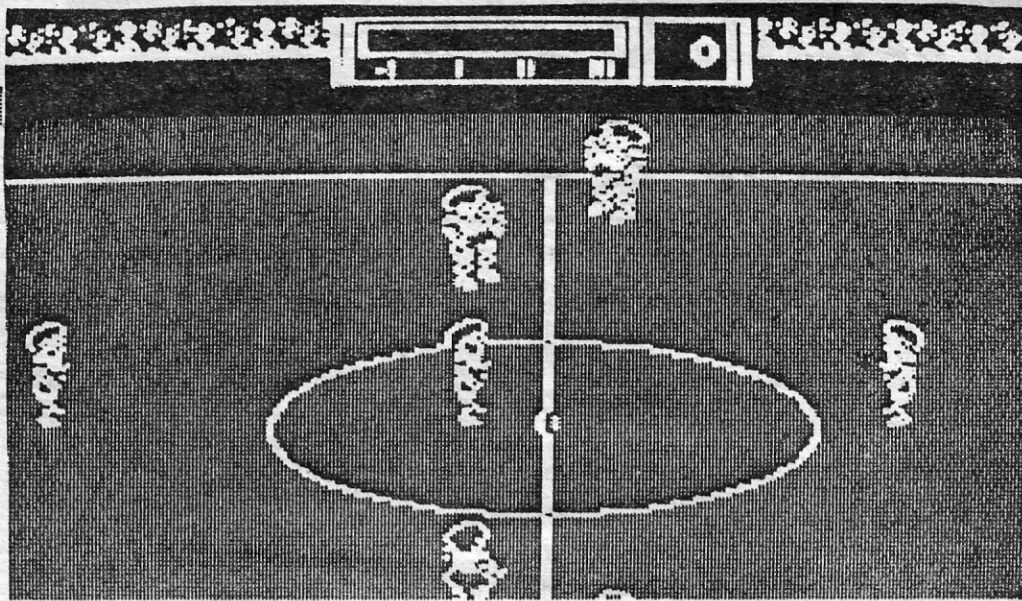
Com um «menu» maior do que o seu antecessor, este *Match Day II* permite escolher uma de várias opções no que toca ao jogo: um jogador, dois jogadores e «twin-player», com dois jogadores a enfrentarem o computador e ainda o *Matchday Cup* (a Taça «Match Day»), com uma série de amigos (até sete) a jogarem entre si para o campeonato. E ainda, porque como já se disse este é o melhor simulador de

futebol, uma outra opção, a *Match Day League*, só para «profissionais».

Numa primeira análise *Match Day II* difere pouco do seu antecessor quando se chega ao relvado, mas as aparências iludem. Os jogadores (sete em cada equipa) movem-se com muito mais à vontade e podem, inclusive, fazer uma série de movimentos impenáveis na primeira versão.

Sobre a cabeça de cada jogador é visível um «indicador de pontapé» que oscila para a esquerda e direita indicando em cada momento qual a força com que a bola será chutada se FIRE for premido. Com um pouco de paciência será possível determinar qual o melhor momento para chutar, e mesmo como «passar» a bola para um companheiro mais atrasado. Aqui como relvado só os mais pacientes e treinados vão gritar «vitória».

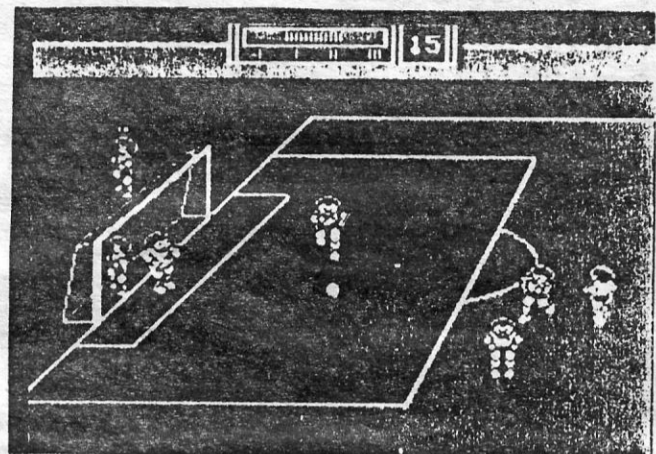
Com jogos podendo ir de 5 minutos em cada parte até um máximo de 15 minutos (o que dá uma boa meia hora de renhida luta pela posse da bola), *Match Day II* permite ainda escolher o nível de dificuldade e decidir se a nossa equipa vai jogar à defesa ou ao ataque. E falando em ataque, cuidado com o guarda-redes. Uma ligeira distração e ele vai deixar que a bola lhe passe bem perto em direcção à baliza. Isto se não se atirar para o



lado oposto, ficando estatelado no chão.

Para os que se queixavam do modo estranho como as bolas se comportavam em *Match Day*, uma boa notícia: fruto das descobertas no campo da informática um sistema chamado «Diamond Deflector System» foi incorporado neste II, pelo que as bolas batendo num jogador (ou nas traves da baliza) ressaltam no ângulo que se espera tendo em conta o movimento da bola e do jogador. Coisa difícil de prever anteriormente mas que agora parece resolvida.

GÉNERO: Simulador/estratégia
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A comprar



JOGOS ESPACIAIS SÃO DOIDOS A VALER

TÍTULO: GALACTIC GAMES
MÁQUINA: SPECTRUM

NUMA altura em que o mercado parece encher-se com jogos/simuladores de desportos — *Winter Olympics*, *California Games*, *Match Day II* (aqui em revista) e *GLA Superstar Soccer* — a Activision faz uma paródia a *Hypersports* com este muito bem feito *Galactic Games*, os jogos da galáxia, num futuro distante, apresentados como os mais bizarros e aliantes acontecimentos desportivos de todos os tempos. E para quem não acredita, aqui vai a lista (devidamente explicada), de cada uma das provas.

Começa-se pela prova de 100 metros para minhocas (ou lá que raio são!) em que estas devem escorregar pista afora usando estrategicamente, e nas proporções necessárias, o muco viscoso de que dispõem, de modo a não explodirem — por sobreaquecimento do corpo

— antes do fim da prova.

Para quem passar do primeiro quadro, há de imediato uma partida de hóquei espacial. Simples, não fora o facto de a bola ser um ser vivo que teima em manter-se afastado das balizas. E isto porque estas são os tão

temidos buracos negros que se diz existirem no espaço.

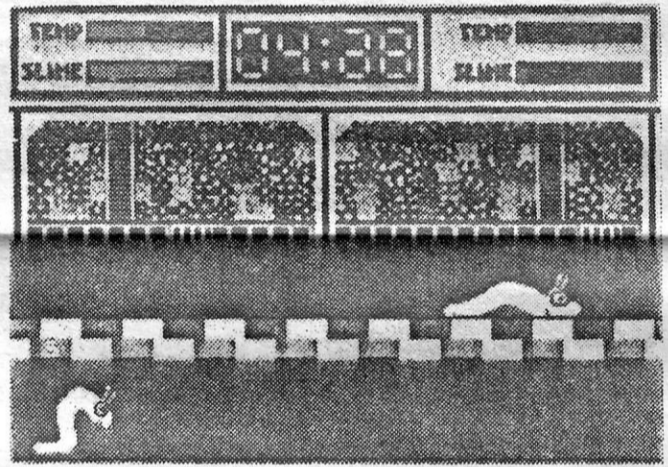
O jogo de «Atirar a Cabeça» é a prova seguinte. Aqui os jogadores (o computador toma conta do adversário) têm de correr até à linha de lançamento e aí, carregando em FIRE, a cabeça do jogador roda da horizontal para a vertical para, logo que se solte o botão de FIRE (de preferência quando a cabeça estiver num ângulo de 45 graus, para alcançar a elevação máxima), esta saltar, ganhando o jogador que melhor «atirar a cabeça». De salientar que, uma vez no ar, abanar as orelhas ajuda a manter o voo.

Após este muito estranho desporto, é chegada a vez da *Maratona da Metamorfose*, uma

prova capaz de competir em dureza com as maratonas da Antiguidade. Aqui o jogador deve, em cada etapa, não só despachar-se como transformar-se num Corredor, Saltador, Voador ou Fazedor de Buracos.

Por fim é chegada a vez do *Judo Psíquico*, com os lutadores atacando o adversário não com golpes de mão ou pé mas de energia psíquica. Aqui é possível «aproveitar» a energia do inimigo, usando os escudos de cada vez que este lança um raio.

GÉNERO: Acção/simulador
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A comprar



SUCCESSOR DE NEMESIS É POBRE SALAMANDRA

TÍTULO: SALAMANDER
MÁQUINA: SPECTRUM

MUITO falado, mantido em segredo pela editora, que só mostrou o «écran» de abertura até ao momento final, *Salamander*, a mais recente conversão para o Spectrum do êxito do jogo das arcades vai decerto dividir opiniões. Já o fez, com variadas cotações saindo dos críticos das revistas inglesas, e a celeuma vai continuar com amigos a digladiarem-se em defesa ou contra esta salamandra.

Basicamente este é mais um «fogo neles», com uma história que é melhor esquecer. Bem mais necessário é lembrar que a última nave de cada grupo inimigo é sempre indispensável, pois torna-se parte integrante da nossa, que fica mais apta a destruir o inimigo. E para a frente é que é o caminho, recolhendo armamento, abatendo novos grupos de naves, fugindo às garras que saem da rocha tentando despedaçar o pequeno veículo espacial onde nos deslocamos,

evitando meteoritos e outros corpos estranhos que parecem escolher a alva nave como alvo.

Sequela de *Nemesis*, que também foi passado para os micros após um relativo sucesso nas arcades (e que não se saiu muito bem no formato menor) *Salamander* sofre dos mesmos problemas. É divertido, difícil que baste, mas por demais simples e pobre para manter o jogador ocupado por muito tempo.



GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 5
DIFICULDADE (1-10): 8

CONSELHO: Ver antes de comprar

RATOEIRA DE FOGO É BALDE DE ÁGUA FRIA

TÍTULO: FIRETRAP
MÁQUINA: SPECTRUM

A publicidade prometia mundos e fundos nesta *Ratoeira de Fogo*, mas *Fire Trap* é bem um balde de água fria. E um jogo de muito mau gosto também. O mais estranho é que ele existe já há algum tempo como versão de arcade, presume-se sem muito sucesso, mas a *Electric Dreams* apostou em passá-lo para os micros caseiros.

Segundo parece um terrível fogo lavra num arranha-céus e, devido à falta de voluntários, cabe ao jogador fazer de bombeiro salvador com a coragem necessária para atingir o topo do edifício, carregando um extintor de incêndio nas costas, numa arriscada missão de salvamento. E tem de o

fazer escalando o exterior do prédio — bem pior do que A Torre do Inferno — aproveitando os parapeitos das janelas.

A subida é dificultada pela queda de diversos objectos, que são letais caso atinjam o herói. E há também

que evitar o fogo que sai pelas janelas, por vezes inesperadamente, tornando-nos numa bola de fogo. No caminho para o alto o bombeiro depara também com pessoas e animais espreitando pelas janelas, gritando, ladrando ou miando (ou lá o que seja) por socorro. Distribuindo pára-quadras a todas estas vítimas é possível salvá-las.

Já no topo do arranha-céus (para os que lá chegarem) está a última vítima. Resta agarrá-la e descer até ao solo aproveitando o «jet-pack» que também temos à nossa disposição.

O pior de *Fire Trap* é que a melhor maneira de fazer pontos obriga a es-

quecer as pessoas pedindo socorro, escalando rapidamente o prédio, somente preocupando-se em evitar os objectos que caem velozmente para o chão. E é também pouco educativo ver aparecer nos micros um jogo que gasta memória mostrando braços acenando do meio das chamas. Talvez por isso mesmo e porque passando algum tempo *Fire Trap* é mesmo uma ratoeira, mas armada aos nossos bolsos, este é um jogo a esquecer.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 6
DIFICULDADE (1-10): ???
CONSELHO: A evitar

Só para pilotos com «brevet»

OS CÓDIGOS DE «GUNSHIP»

PARA os novos recrutas no campo de treino de «hélic» que aprenderam a voar *Gunship* com o tenente Daniel Lima, aqui fica, com uma última saudação deste companheiro de muitos voos e *crashes*, o quadro completo de códigos utilizados em missões de combate. E lembrem-se que a cada senha corresponde uma só contra-senha, pelo que é pouco aconselhável falhar a resposta. E bons voos...

PASSWORD

ACCENT
BILLBOARD
CROMAGNON
DAKOTA
ELECTRA
FOOTHOLD
GRENADIER
HEDGEHOG
IVORY
KNOCKOUT
IOZENGE
MAZURKA
NEBULA
OVATION
PENTHOUSE
QUARTZ

COUNTERSIGN

TRAMPOLINE
KICKBACK
MELODRAMA
ONSTAGE
VERTICAL
INSOLENT
NOCTURNE
LOCKSMITH
WILLOW
PUREBRED
ROMANTIC
YELLOW
QUAKER
UPSTAGE
SYMPHONY
ZEBRA

VIDEOJOGOS

Pokes & Dicas

FEVEREIRO chegou com a partida de Daniel Lima, que se remete para um saudável descanso que, por certo, lhe proporcionará tempo para jogar — e acabar — muitos dos jogos que reviu aqui para vocês, durante tanto tempo. Cabe-me a vez a mim, Joaquim Andrade, dar-vos as novidades do mundo dos videojogos, mantendo bem viva a chama que este cantinho de informática acendeu em muitos de vós. Mas, mesmo antes de começar, vamos definir algumas regras, que convém mantermos. Assim, como Daniel Lima tantas vezes solicitou — e alguns de vós teimam em esquecer — não é conveniente escrever nos dois lados da mesma folha de papel, muito menos o é desenhar mapas a lápis (de preferência com tinta preta). Mais fácil, também, será se fizerem uma letra legível. E, porque isso parece acontecer também, tentem não dar tantos erros de português. É que o gostar de informática não quer dizer que se possa ser analfabeto, especialmente quando da nossa língua se trata. E vamos às cartas...

Como meter pokes

O Carlos Humberto, que vive na Amadora, afirma-se incapaz de meter pokes nos jogos que possui, isto apesar de fazer o obrigatório «Merge» e colocar os pokes antes do *Randomize Usr*. Tens razão, Carlos, é mesmo assim que se faz, só que muitas vezes os pokes tirados de revistas estrangeiras não funcionam nos jogos que aparecem em Portugal. De qualquer modo, o Carlos Humberto continua a acreditar na magia dos pokes e, por isso mesmo, manda uma série deles que, presumo, ainda não resultaram para ele. Mas lá vamos:

WHO DARES WINS II — POKE 50833,0 (vidas infinitas); POKE 51847,7 (bombas infinitas).
GAME OVER — Primeiro nível: POKE 39333,0 (vidas infinitas); POKE 39273,201 (energia infinita); POKE 32416,0 (granadas infinitas). Para o segundo nível e na mesma ordem: POKE 38691,0; POKE 38631,201; POKE 32378,0;

e, ainda, para
DRAGON'S LAIR — POKE 47372,N — em que o N é o número de vidas.

Ajuda para V — Batalha Final

O Carlos Manuel dos Santos Bento, que pede desculpa por ser pouco regular na sua colaboração, quer ajuda para *V — Batalha Final* (como deflagrar as bombas), *That's The Spirit* (como passar o gato e apanhar os fantasmas), e procura um mapa de *Avenger*. E, para rematar, envia uma (extensa) lista de pokes:

COMMANDO — POKE 6444,172
PENETRETOR — POKE 40733,0
SAI COMBAT — POKE 36517,0
DEATH CHASE — POKE 36564,201
FULL TROTLE — POKE 4117,0 (não é preciso acelerar)
ZORRO — POKE 63729,0
JET PAC — POKE 25020,0
1942 — POKE 47007,255
URIDIUM — POKE 31308,0
SABOTEUR — 4699,80 (relógio parado)
H.E.R.O. — POKE 45659,182
STAINLESS STEEL — carregar simultaneamente "E" e "X"

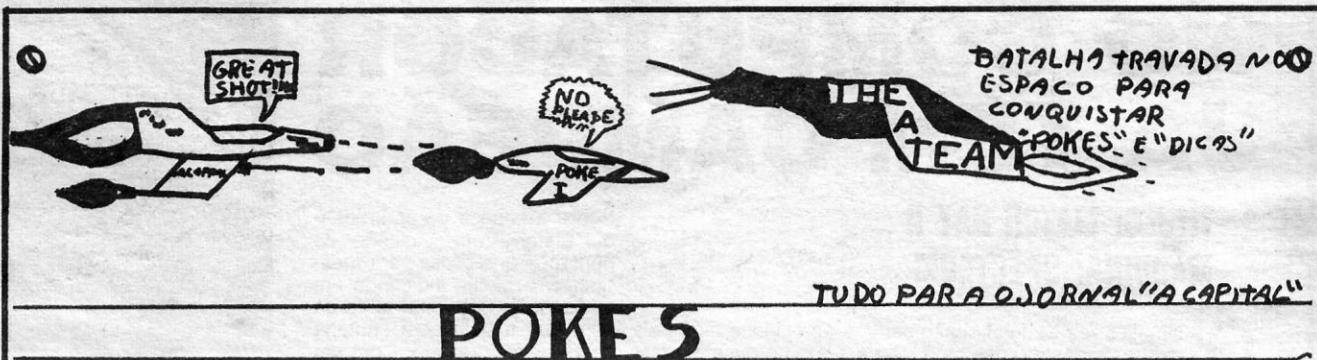
WHEELIE — POKE 28596,0
BRUCE LEE — POKE 32174,0
JET SET WILLY II — POKE 28438,141
FARLIGHT II — 10 LOAD " " CODE : CLEAR
 24791 : POKE 23185,20; RANDOMIZE USR
 23723760,0 : POKE 23785,221 : POKE
 35988,201 : RANDOMIZE USR 23785
ROBOT MESSIAH — POKE 53336,0
GHOSTS 'N' GOBLINS — POKE 20648,255
TOP GUN — POKE 26450,0
FIRE LORD — POKE 34508,0
ACE — POKE 32508,0
ARKANOID — POKE 33702,0
ALIENS — POKE 24680,N (N.º de sala onde se começa)
LIGHTFORCE — POKE 40725,182
FORMULA 1 SIMULATOR — POKE 36467,200 (não sai da pista)

KNIGHT RIDER — POKE 40362,0 (tempo infinito)
NONSPERATU — POKE 30267,20
METROCROSS — POKE 40267,0 (tempo infinito)
GREEN BERET — POKE 50268,0 : POKE 52287,0 (armas infinitas)
ARMY MOVES — POKE 30277,200 (vidas inf.) : POKE 31388,200 (fuel inf.)
SPY HUNTER — POKE 30489,0 (vidas inf.) : POKE 30449,0 (armas infinitas)
GALAXIANS — POKE 20101,0
SPEED KING II — POKE 46324,30 (não sair da pista)
RAMBO — POKE 34532,0 : POKE 3564,0
MOTOS — POKE 20402,20
DRAUGHTS GENIUS — POKE 40532,0 (vencer adversário)

007 LIVING THE LIGHTS — POKE 35432,0
INDIANA JONES — POKE 31410,2
GAME OVER — POKE 30402,200
EXOLON — POKE 40212,32
ARKANOID II — POKE 30322,0
HYSTERIA — POKE 20222,20
ATHENA — POKE 32224,40
RENEGADE — POKE 34324,50
SURVIVOR — POKE 20141,0
CHILLER — POKE 30141,30

Tai-Pan e Back to Skool

O Manoj Ranchordas, que vive na Rua Sacadura Cabral, lote 23, 1.ª-A, Quinta da Galiza, 2765 S. João do Estoril, quer trocar correspondência com pessoas que usem o GAC, Quill ou PAW, diz que tem mais de 400 jogos para trocar, quer ajuda com as teclas de *Evening Star* e a solução para *Robin of Sherwood* e, entretanto,



POKES

FAIRLIGHT POKE 61928,0 GOSTAVA QUE ENVIASEM PARA "
MIKIE: 40556 (ou 57 ou 58), 0 R.DR. MANUEL GOMES DASILVA Nº252ºESQ
FRANKENSTEIN: POKE 28287,255 2070 CARTAXO A SOLUCAO DE HIJACK

DICAS

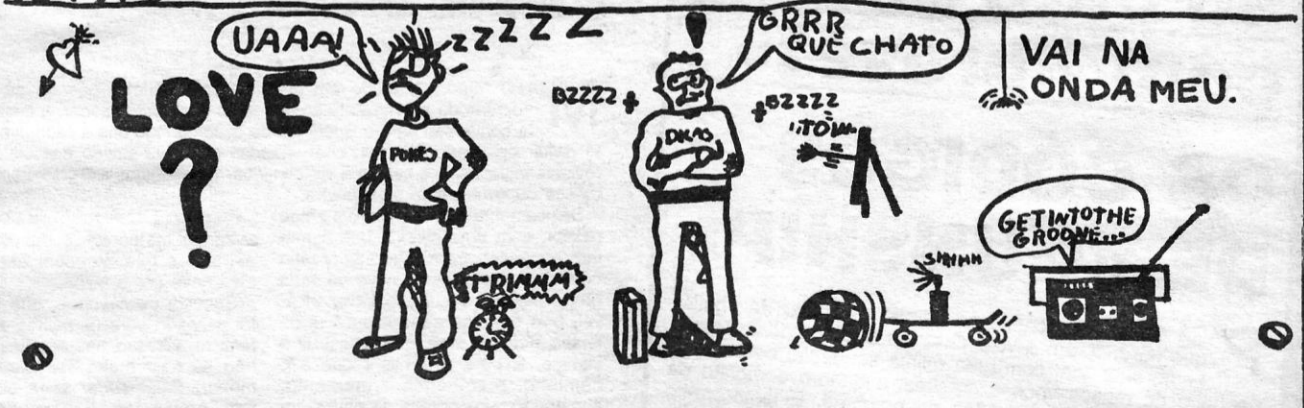
BACK TO SKOOL

NO COMEÇO DO JOGO, ENTRA NA ESCOLA DOS RAPAZES E PROCURA A PISTOLA DE ÁGUA EM TODAS AS CAMEIRAS; QUANDO A ENCONTRARES, VAI PARA A SALA QUE TEM 3 CHÁVENAS NUMA PRATELEIRA E DISPARA SOBRE ELAS, QUE SE TORNAM AZUIS; SOBE AS ESCADAS, APONTA A FISGA ÀS CHÁVENAS E QUANDO APARECE UM PROFESSOR, DISPARA, O QUE FAZ CAIR ALGUMA ÁGUA; SE A ÁGUA ATINGIR UM PROFESSOR, ELE DIZ UM NÚMERO, QUE DEVES ANOTAR; FAZ ISSO A 4 PROFESSORES E ESCREVE OS NÚMEROS NO QUADRO NEGRO; PODERÁS, ENTÃO, UTILIZAR A BICICLETA. (A PARTIR DAQUI NÃO CONSEGUI FAZER MAIS NADA; ESPERO QUE O CONSEGUI. BOA SORTE)

LINHA A LINHA

ESTE PROGRAMA SERVE PARA PENETRAREM PROGRAMAS PROTEGIDOS CONTRA MERGE!!!

10 FOR N= 23296 TO 23314: READ A: POKE N, A: NEXT N: RANDOMIZE USR
 23296
 20 DATA 62,1,33,16,91,50,116,92,34,93,92,205,14,6,207,8,34
 34,13



mandou algumas dicas e pokes. De *Tai-Pan* publicamos só as teclas porque as dicas são confusas, mas o puke de *Thundercats* é interessante (resta saber se funciona na versão nacional).

TAI-PAN — (as teclas):

P — DIREITA
 I — ESQUERDA
 Q — SUBIR
 Z — DESCER
 N — ESCOLHER/USAR
 SPACE — OPÇÕES

THUNDERCATS

5 CLEAR 65535
 10 PRINT AT 10,4: "COMEÇA A CASSETE DE THUNDERCATS"
 15 LOAD "CODE"
 20 POKE 62051,201
 30 POKE 32876,0
 35 RANDOMIZE USR 62040
 40 POKE 32877,250

45 FOR F=64000 TO 64013
 50 READ A: POKE F, A: NEXT F
 55 DATA 49,00,205,86,5
 60 DATA 62,36,50,156,122
 65 DATA 195,102,242
 70 RANDOMIZE USR 32817

BACK TO SKOOL — (teclas)

O — ESQUERDA
 P — DIREITA
 Q — SUBIR
 A — DESCER
 J/L — SALTAR
 K — BEIJAR
 H — DAR UM MURRO
 F — ATIRAR UMA PEDRA
 M — SENTAR NA BICICLETA
 O/P — GUIAR A BICICLETA
 W — ESCREVER NO QUADRO
 ENTER — PARAR DE ESCREVER NO QUADRO
 G — ATIRAR ÁGUA
 T — DEIXAR A PISTOLA DE ÁGUA (SÓ NA CASA DE

3.º nível
PEDRO 87©

TRANSPORTADOR
* - MUNICÕES
CASA DE ARMAMENTO

L-3000
L-2000
L-1000
L-500
L-200
L-100
L-50
L-20
L-10
L-5
L-2
L-1

-PARA VIDAS INFINITAS, CARREGUEM PARA REDEFENIR AS TECLAS, E TECEM "Z, O, R, B, A"

REBEL

legenda:

----- Rumo que o laser deve tomar

□ - Espelho

□ ou □ - Espelhos necessários para passar de nível

MAPA para Rui Guilherme Fernando (nan) Cardoso 1.º nível

BANHO)
D - PARTIR UMA BOMBA DE MAU CHEIRO
R - DEIXAR RATO (SO NA ESCOLA DE RAPARIGAS)
C - APANHAR RATO
S - SENTAR
O - ABRIR A MESA QUE ESTA -O A SENTAR

Problemas com Out Run e dicas para Match Day II
Rui Shantilal, que mora na Rua Domingos Sequeira, n.º 40-3.º, 1300 Lisboa, e tem o telefone 677750, gostava de trocar jogos com outros leitores, quer ajudas para Red-

hawk e Kwah, queixa-se de que o Out Run que comprou numa loja (não cita o nome) não tem os níveis no lado dois da cassete (mas não explica se já resolveu o problema) e diz que em Match Day se deve ter em atenção o indicador que está por cima do jogador que, quando está em -1, permite dar pontapés com o calcanhar, em 1 e 2
(Continua na pág. seguinte)

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

dá um remate normal e em 3, e é o Rui quem o garante, «um bejardo», isto é um pontapé forte.

No modo *All Kicks* é possível dar todo o tipo de pontapés, diz o Rui Shantilal, que acrescenta ser conveniente não mudar de tática a meio do jogo. De qualquer modo, para quem deseje fazê-lo, a tecla «H» permite voltar ao «menu».

E ainda do Rui, dois Pokes:

PROJECT FUTURE — POKE 27662,0

COOKIE — POKE 28695,62: POKE 28697,0

Mapa de Rebel

Rui Guilherme Barros Leitão, que escreve do Monte de Caparica, manda um mapa para *Rebel* (o primeiro nível) e promete enviar o segundo logo que possível. E manda também uns pokes que não vamos publicar por serem já velhinhos nestas páginas. De qualquer modo, obrigado Rui. E escreve sempre...

007 e Jack The Nipper II

Como meter os pokes no 2068 é o problema do Paulo Jorge Rocha Perico, que quer também ajuda para 007 (como usar os instrumentos escolhidos), *Jack The Nipper II* (o objectivo) e *Sigma Seven* (o que se tem que fazer na terceira fase). Olha Paulo, quanto aos pokes, deves fazer o mesmo que com qualquer outro computador. Teclas Merge "" e quando aparecer o OK páras a cassette. Se o carregador não estiver protegido, a listagem aparecerá quando carregares em Enter. Então, podes meter os pokes antes do último *Randomize Usr*. Quanto aos números atrasados de «A Capital», podes obtê-los dirigindo-te aqui mesmo. E, entretanto, aqui ficam, com os agradecimentos de todos nós, as dicas e os pokes que enviaste.

CHUCKIE EGG II — Quando o jogo entrar definam teclas e depois quando voltar ao «menu» teclarem BREAK e P.

RAMBO — Quando tiverem achado as armas, vão para cima e rebentem a porta, sigam para cima e entrem pelo canto superior esquerdo (não é preciso ter as armas todas).

007 — Cuidado com a pedra que está escondida na segunda árvore do primeiro nível.

THREE WEEKS IN PARADISE — Quando o jogo começar dirijam-se ao índio e quando estiverem no chão teclarem P,D e SYS ao mesmo tempo.

GAME OVER — Quando estiverem no campo do planeta Hypsis não vão por baixo que morrem no pântano.

GUN RUNNER — No 2.º nível quando virem uma abóbora não disparem contra ela senão ela rebenta e sai de lá uma bolinha indestrutível.

DAN DARE — Não vão à sala do Kehon senão os guardas ressuscitam todos.

COMANDO — No primeiro nível quando chegarem ao portão dirijam-se ao canto superior direito e disparem tiros e granadas quando o portão abrir (mas matem-nos todos) e passam (é QUASE infalível).

EXOLON — Não fiquem muito tempo no mesmo sítio senão aparece um inimigo indestrutível.

POKES

AUF MONTY — CLEAR 32767 LOAD" "CODE RAN-

DOMIZE USR 32799

BRUCE LEE — POKE 51745,0

BATMAN — POKE 31527,58

MONTY MOLE — POKE 38004,0

RAID OVER MOSCOW — POKE 46512,182

SABOTEUR — POKE 29894,0

SIGMA SEVEN — POKE 34202,19 : POKE 58524,14

ROLLER COASTER — POKE 39888,255

SIR FRED — POKE 37609,201

TURBO ESPRIT — POKE 29893,0

Segredos de Arkanoid

Ruben Augusto Valente de Oliveira Martins, de 13 anos, vive na Rua Gago Coutinho e Sacadura Cabral, n.º 21, 3.º-F, 2955 Pinhal Novo e deseja trocar jogos. E o Ruben diz também que, em *Indiana Jones*, quando se chega à terceira fase (aquela dos carris, onde tantos estão presos), basta premir as teclas de cima e FIRE e — já está — mais um nível acabado. De *Arkanoid 2*, que parece interessar muito ao Rui, confidencia-nos ele que os níveis mais fáceis são os pares. As letras que surgem dão-nos ajuda:

S verde — põe o jogo devagar.

P branco — dá-nos uma vida.

B amarelo — abre-nos uma porta no canto inferior direito que nos permite passar de nível.

C amarelo — transforma-nos numa nave.

C verde — permite ficarmos com a bola em nossa posse e deslocar o taco para o sítio que acharmos melhor.

D azul — dá-nos duas bolas. Ficamos com três bolas em jogo.

E azul — aumenta a nossa nave para o dobro.

Todos estes efeitos só duram uma vida e se apanharmos outra letra passa o efeito da outra letra.

E envia ainda.

1942* — POKE 47007,255 : POKE 65900,42 : POKE 65428,0

XEVIOUS — POKE 53592,255

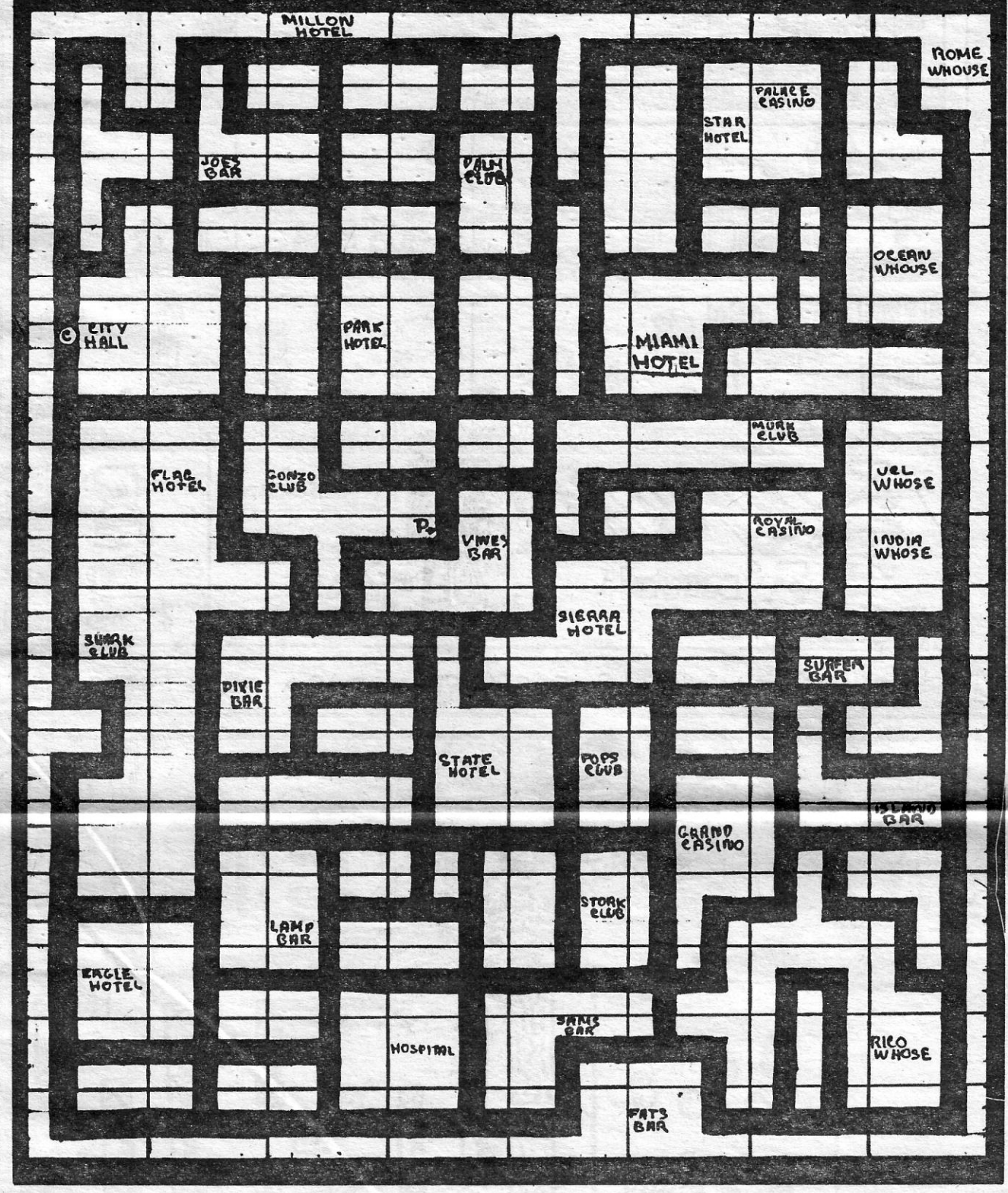
Mapa de Exolon

O Pedro José Baptista Taquelim Gonçalves envia-nos, desde Lagos, um muito bem desenhado mapa do terceiro nível de *Exolon*, lembrando que, para vidas infinitas é necessário escrever ZORBA quando na redefinição das teclas. Já aqui o dissemos mas fica sempre bem lembrar aos mais esquecidos, até porque este sistema é bem mais fácil do que com os pokes. E com o mapa do Pedro ainda mais fácil vai ser.

MAPA DO MIAMI VICE

Por: Pedro Miguel Zeferino
LEGENDA: (P) → PRINCÍPIO

(C) → LUGAR ONDE SE COMEÇA DEPOIS DE SE PERDER UMA VIDA



...e agora Miami Vice

E de mapas nos fala outro Pedro, este de Alcobça. O Pedro Miguel Zeferino manda o mapa de *Miami Vice* e diz que quando estamos a comandar o carro as teclas são as seguintes:

X — ESQUERDA

C — DIREITA

L — ACELERAR

SIMBOL SHIFT — TRAVAR E MARCHA ATRÁS.

No comando do homem as teclas são as seguintes:

X — ESQUERDA

C — DIREITA

L — ENTRAR EM PORTAS

P — DISPARAR

Para pôr o homem à janela do carro carregue P.

Depois do homem à janela as teclas são:

L+P — DISPARAR PARA A FRENTE

SIMBOL SHIFT+P — DISPARAR PARA TRÁS

C+P — DISPARAR PARA A DIREITA

P — VOLTAR A COMANDAR O CARRO

Para entrar num estabelecimento basta parar o carro à frente do mesmo e carregar X.

NOTA — No meio da estrada evitam-se choques com outros carros.

E para fechar esta semana fica uma série de dicas enviadas (numa página com desenhos) também por um Pedro. Por isso mesmo o pequeno programa do Pedro Vital destinado à secção Linha a Linha fica aqui. E até sexta-feira, para mais uma volta pelos pixels, perdão, pelas cartas de cada um de vós. E lembrem-se (por favor) das regras a respeitar no que toca ao envio de cartas para *Pokes e Dicas*. É que por vezes a cesta secção do amigo Daniel Lima voltará a funcionar. Mas escrevam...

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — CALIFORNIA GAMES
- 2.º — 007 — THE LIVING DAYLIGHTS
- 3.º — COMBAT SCHOOL
- 4.º — OUT RUN
- 5.º — NEBULUS
- 6.º — FREDDY HARDEST
- 7.º — THROUGH THE TRAP DOOR
- 8.º — MASK II
- 9.º — DRILLER
- 10.º — INDIANA JONES

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

O DISCO DA SEMANA Por JOÃO GOVERN

«Get Rhythm» de Ry Cooder

RY COODER continua a ser «a reserva da nação», o único tipo que fica impávido e sereno quando lhe vêm contar, pela enésima vez, que descobriram ouro — ele não corre atrás de modas, continua calmamente a seguir o seu ritmo que, de umas vezes, o deixa na invejável situação de colecionador de bandas sonoras, de outras o atira para um confortável papel de «session-man» (e começa a ser difícil descobrir alguém com quem este guitarrista virtuoso não tenha tocado ao menos uma vez) e, de outras, lhe permite ir acrescentando mais um capítulo à sua própria obra, em discos «normais», com canções e tudo... Cinco anos depois de ter publicado «The Slide Area», Cooder regressa a estes domínios e o baile não se faz esperar...

Pelo meio ficaram «Paris, Texas», «Alamo Bay», «Crossroads» e «Blue City», quatro bandas sonoras em que se pedia a Ry Cooder que fosse ao mesmo tempo o «inventor», o «construtor» e o «conservador de museu» — quer dizer, o compositor, o executante e o estudioso capaz de recolher e adaptar as raízes de uma musicalidade tão dispersa e múltipla como é a norte-americana. Agora, com «Get Rhythm», já sem as imagens a «balizar» o seu percurso, Ry Cooder nem por isso abandona estes parâmetros básicos — ele cria em «Low-Commotion» uma multiplicidade de guitarras, capaz de contagiar um surdo; em «13 Question Method», de Chuck Berry, ou em «Let's Have a Ball», é o executante que brilha, o homem que salta

AMÉRICA EM «DIGEST»

sem problemas dos bandolins para a guitarra acústica e que maneja com igual destreza a seis cordas eléctrica e a «steel», de sonoridade mais cortante; em «Women Will Rule the World» ou em «Let's Have a Ball», é o «pesquisador», o artesão do património cultural que toma conta dos casos e os moderniza, tomando-os atraentes sem os adulterar.

É nesta multiplicidade de papéis e de funções, sobretudo quando acumuladas ao longo de um mesmo disco, que se percebe a genialidade de Cooder. Longe das modas e das manchetes, ele tem sabido construir uma obra de consulta obrigatória caso se queira compreender a ligação possível — e muitas vezes desejável — entre aquilo que vem do fundo dos tempos e o respectivo sucedâneo nos dias de

hoje. Por isso tem sido impossível definir o quadrante de actuação de Cooder — se ele mistura claríssimas influências mexicanas com elementos típicos dos «blues», se bebe no «country & western» e está longe de passar ao lado do «rock 'n' roll», os seus discos (e muito especialmente deste tipo, os estúdios) acabam por funcionar como um rigoroso «digest» americano, sintetizando tendências e permitindo — desta vez sem distorções irreparáveis — a «leitura obliqua» do que há de mais sólido e mais belo na música da América.

A tudo isto não é estranha a qualidade dos músicos que, mais uma vez, constituem o séquito de Ry Cooder: o veterano baterista Jim Keltner, o percussionista Miguel Cruz, o baixista Jorge Calderon, o saxofonista Steve

Douglas, o fabuloso acordeonista Flaco Jimenez, responsável pelos momentos mais irresistivelmente dolentes do disco, e ainda «mestre» Van Dyke Parks, ele próprio um dos combatentes pela «ligação à terra», um experimentalista e um arqueólogo da música local. Mais — todo o «espírito» de «Get Rhythm» e a «filosofia» que me parece estar-lhe subjacente ficam explicadas no perfil dos dois convidados especiais que Cooder trouxe ao seu novo álbum: de um lado está Harry Dean Stanton, o super-actor de «Paris, Texas», de «Fool for Love», de «Rumble Fish», um homem que já na banda sonora do filme de Wenders experimentara cantar e que, desta vez, é lançado de novo em «Across the Border Line», outra canção de «fronteira» entre os States e o México,

tradicional, quase «folclórica», embora se trate de um original de Cooder, de Jim Dickinson e do John Hiatt. Do outro lado está Larry Blackmon, líder dos Cameo, grupo negro, de «funk» avançado, disposto a aproveitar as pisadas de Prince e da sua escola, chamado aqui para dar a «volta ao texto» a uma canção de Johnny Cash (precisamente o tema-título), cantando-a a meias com o guitarrista «da casa». Muito honestamente, se não se soubesse já da estranha aliança de Joni Mitchell com Billy Idol (!!!) para uma canção do novo álbum da canadiana, esta seria a associação mais bizarra dos últimos tempos. Mas vale a pena antes de formar juízo — é que resulta como poucas...

Por tudo isto, «Get Rhythm» traz de volta em plena forma um homem de

...E os outros

★★★ INXS / «Kick» (LP, Mercury, 1987). Edição Polygram.

Adivinhava-se o «boom» para estes australianos que têm feito todo o «percurso» dos grupos periféricos em direcção ao estatuto de «big sellers». Em 1986, já depois de uma invulgar exposição radiofónica com «Listen Like Thieves», os INXS foram convidados para estarem presentes na «comemoração» dos Queen que encheu o Estádio de Wembley. Agora, as atenções concentram-se neste «Kick» que está já longe da ingenuidade e do quase primarismo rítmico de álbuns como «Shoobah Shoobah» ou «The Swing», ambos editados em Portugal sem quaisquer resultados práticos.

Claro que será difícil conceder aos INXS, partidários confessos de música «standard», primordialmente vocacionada para fazer dançar, não hesitando sequer em misturar elementos típicos de «rock» com características até há algum tempo específicas do «funky», o mesmo tipo de atenção que justifica a carreira dos Triffids ou a obra acumulada para crédito dos Go-Betweens, esses sim verdadeiros «embaixadores» da Austrália. Não vale a pena citar outra vez casos em florescimento como sejam os Hoodos Guros — disponíveis muito em breve no mercado de importação — ou Paul Kelly and the Messengers.

Parece francamente preferível aceitar o «campus» destes INXS, bem aferidos, donos de uma instrumentação aplainada pelo produtor Chris Thomas (Pretenders, por exemplo) e, sobretudo, polida pelas misturas de Bob Clearmountain, responsáveis aqui por doze canções de muito razoável inspiração, com destaque para «New Sensation», «Need You Tonight» e «Wild Life», «picos» de um disco que, de uma vez por todas, vai obrigar a fixar este nome e a não acreditar que as edições que este grupo já conta em Portugal — esta é a quarta e a mais poderosa — sejam um «excesso». Estava-se à espera «disto», mais disco menos disco...

★★ WORKING WEEK / «Surrender» (LP, Virgin, 1987). Importação Edison.

Salvo melhor opinião, a primeira «aventura americana» dos Working Week de Simon Booth, Larry Stabbins e Juliet Roberts fica aquém das várias expectativas acumuladas, voluntariamente ou não, pelo grupo: primeiro, pela sua capacidade de escrever hinos («Venceremos») ou de escolher obras-primas para versões («Inner City Blues»); segundo, a sua discreta liderança do «British-Jazz revival», lançando as bases para que outras atingissem os «top» de vendas (e não foi só Sade que aproveitou a «cabeça da manifestação» e a perenidade das pa-



«Kick» vai obrigar a fixar o nome dos australianos Inxs, cujas três anteriores edições portuguesas pareciam demasiado «standard»

lavras de ordem...); terceiro, o facto de termos estado muito perto de os ver, em concerto, em Portugal, não fora a gigantesca fraude do Atlântico; quarto, por se pensar que apostar numa tão radical mudança de hábitos, trocando Londres por Nova Iorque como cenário de gravação, esta alteração traria consequências fortes...

Afinal, «Surrender» é o mais fraco dos três discos dos Working Week até à data, longe da consistência e do poder encantatório dos seus antecessores. Há momentos em que a voz de Juliet Roberts, magnífica (como pode confirmar-se na melhor canção de todo o disco, «The Doctor»), acaba por ser «afogada» pela catadupa de instrumentos que lhe cai em cima, há canções em que a beleza real das melodias de Booth e Stabbins são

perfeitamente diluídas pela quantidade de «samplers» e de efeitos, pouco usuais na história anterior do trio, claramente mais interessado em baixos acústicos e metais «a sério» do que em «samplers», o que não parece ser o caso agora.

Tudo seria diferente se os Working Week não tivessem sacrificado à sua «necessidade de vender», confessada várias vezes por Simon Booth quando esteve em Portugal e até agora não efectivada com este álbum, a «tradição» que estavam a (re)construir com «Working Nights» e com «Companeros». Aqui, ficam-se por uma mediana que só não é comprometedor para quem «chegue agora» e desconheça o muito que eles já deixaram feito para trás. Ainda chega para cantarem «Venceremos»?



Os Working Week decepcionam com «Surrender», o mais fraco dos três discos do grupo editados até ao momento

★ RICK ASTLEY / «Whenever You Need Somebody» (LP, RCA, 1987). Edição Polygram.

Tudo estaria certo se: 1) Rick Astley não «repetisse» a mesma «canção» em quatro das dez oportunidades que lhe são dadas neste disco de estreia, mantendo o ritmo e alterando o refrão, mas repetindo a pose, a cadência e o «cheiro a plástico»; 2) Rick Astley não fosse um perfeito joguete nas mãos da tripla de produtores deste disco — os mesmos Stock, Aitken & Waterman que já levaram à fortuna monetária e à penúria artística gente boa como as Bananarama; 3) quando Rick Astley tem, finalmente, oportunidade de compor — e isso acontece por quatro-vezes-quatro neste LP — não se limitasse a «plagiar» o «plágio» dos seus condutores/ideólogos: 4) Rick Astley não tentasse, para fim de festa, cantar «When I Fall in Love», de Nat King Cole... como Nat King Cole; 5) Rick Astley não tivesse alcançado o estatuto de «pop-star» com dinheiro fornecido pelo Governo, quando se sabe que uma das missões da «pop-music» é ser — sempre — «oposição»...

A «estrela» que sobra de razia que todas estas razões motivam vai exclusivamente para a voz de Astley, segura e possante como poucas das que apareceram nos últimos tempos. O que ainda aumentam mais a raiva perante este produto, tão indesejável como o regresso dos Bee Gees. Além do mais, a paciência é um bem finito e cada vez mais escasso...

★★★ THE STYLE COUNCIL / «Wanted» («Single», Polydor, 1987). Edição Polygram.

O regresso de Paul Weller & C.^a ao

melhor balanço do «soul» branco, de que têm sido incansáveis defensores. Depois do relativo «faux-pas» que foi o álbum «The Cost of Loving» — distante dos resultados de «Café Bleu» e «Our Favorite Shop» — «Wanted» assinala a apetência para uma nova fase mais polida e (ainda) mais dançável mas nem por isso menos autêntica. Destaque natural para a voz de Dee C. Lee, definitivamente integrada no grupo em que o «estilo» é mesmo figura de primeiro plano...

□ FOREIGNER / «Inside Information» (LP, Atlantic, 1987). Edição EMI-VC.

Confirmados — e de que maneira... — os receios lançados com o quinto álbum deste grupo em que apenas risca o guitarrista/compositor/porta-voz Mick Jones, apoiado na voz de Lou Gramm: os Foreigner abandonaram definitivamente os terrenos do «hard-rock» (ainda que de «base» americana) e instalaram-se como concorrência preferencial de gente como os Red Speedwagon, os (novos) Chicago, os Styx e desgraças quejantes. Ou seja, aderiram à prática «FM» americana, alinhando estereótipos, repetindo fórmulas e esquemas vocais, instrumentais e de composição. Sem nunca conseguirem decidir-se pela «carne» ou pelo «peixe», os Foreigner estão provavelmente a fechar uma carreira — são conhecidas as desinteligências entre Hones e Gramm, que já aproveitou para se lançar a solo, também sem resultados práticos — com o seu pior disco de sempre, muito longe de canções como «Hot Blooded», «Dirty White Boy» ou «Urgent» que tinham, pelo menos, o condão de revelar alguma pujança. Aqui, nem sequer há o